

# **PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT BERBANTUAN ALAT PERAGA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SDN 2 PUPUANSAWAH**

Ni Md. Suandewi<sup>1</sup>, I Wyn. Wiarta<sup>2</sup>, I.G.A.A Sri Asri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan PGSD, FIP  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: {made\_suandewi<sup>1</sup>, wiartawayan<sup>2</sup>, agungsri245<sup>3</sup>}@yahoo.co.id

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan alat peraga konkret pada siswa kelas V SDN 2 Pupuansawah, Tabanan. Dan untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan alat peraga konkret pada siswa kelas V SDN 2 Pupuansawah, Tabanan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Pupuansawah Tabanan tahun pelajaran 2012/2013, sebanyak 28 orang. Data keaktifan belajar matematika diperoleh dengan menggunakan metode observasi, sedangkan data hasil belajar matematika diperoleh dengan menggunakan metode tes. Selanjutnya dianalisis dengan teknik deskriptif-kuantitatif. Hasil penelitian pada keaktifan belajar matematika dan hasil belajar matematika menunjukkan bahwa (1) terjadi peningkatan persentase rata-rata keaktifan belajar sebesar 15,77% dari 66,66% pada siklus I menjadi 82,43% pada siklus II. Peningkatan persentase rata-rata hasil belajar matematika sebesar 15,35% dari 60,00% pada siklus I menjadi 75,35 pada siklus II. Selanjutnya peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 25% dari 57,14% pada siklus I menjadi 82,14% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan alat peraga konkret dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika. Oleh karena itu, disarankan kepada guru di SDN 2 Pupuansawah dalam mengajar matematika agar menerapkan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament sesuai dengan langkah yang telah ditemukan dalam penelitian ini.

**Kata Kunci** : Kooperatif TGT, Matematika, Keaktifan Belajar, dan Hasil Belajar

## **Abstract**

This study aimed to increase the activity study mathematics through the application of cooperative learning teams games tournament concrete teaching props aided in class V students of SDN 2 Pupuansawah, Tabanan. And to improve mathematics learning outcomes through the implementation of cooperative learning teams games tournament assisted concrete props to Students of Class V SDN 2 Pupuansawah, Tabanan. This research is a classroom action research was conducted in two cycles. Subjects were class V students of SDN 2 Pupuansawah Tabanan academic year 2012/2013, as many as 28 people. Mathematics learning activity data obtained using the observation method, while the mathematics learning outcomes data obtained using test method. Then it is analyzed with descriptive-quantitative technique. The research outcome on learning mathematics activity and learning mathematics results show that (1) an increase in the average percentage of active learning for 15.77% from 66.66% in the first cycle become 82.43% in the second cycle. Percentage increase in average mathematics achievement is 15.35% from 60.00% in the first cycle become 75.35 in the second cycle. Further classical completeness increased is 25% from 57.14% in the first cycle become 82.14% in the second cycle. Based on these results it can be concluded that the application of learning cooperative type games tournament teams assisted concrete teaching props to enhance the activity and outcomes of learning mathematics. Therefore, it is suggested to teachers at SDN 2 Pupuansawah in teaching mathematics in order to implement cooperative learning teams games tournament in accordance with the steps that have been found in this research.

**Keywords**: Cooperative TGT, Math, Learning Activity, and Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah menghadirkan tantangan dan sekaligus peluang baru bagi umat manusia dalam segala dimensi kehidupannya. Kondisi ini semakin diperkuat oleh menggejalanya warna kehidupan global sehingga setiap manusia dan bangsa harus selalu siap untuk melakoni kehidupan global yang tanpa batas.

Menjadi manusia yang berkompoten yaitu manusia yang mempunyai pengetahuan yang luas, keterampilan yang baik, serta perilaku mental yang baik merupakan salah satu kunci dari kemampuan bertahan dalam tataran masyarakat global karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghadirkan persaingan yang tajam di muka bumi ini. Menyikapi hal itu, dalam setiap pembelajaran dituntut untuk melakukan berbagai upaya ke arah perbaikan yang signifikan dengan tujuan yang akan dicapai agar keterampilan dan kemampuan siswa meningkat. Guru sebagai manajer (pengelola) pembelajaran harus peka terhadap perkembangan masyarakat sehingga pembelajaran yang dilakukan bisa mewakili realitas sosial yang berkembang di masyarakat.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik sebagai insan yang berkompoten pada bidang yang dibelajarkan sesuai dengan kriteria yang telah disepakati. Untuk menjadikan seseorang (siswa) memiliki kompetensi pada bidang tertentu, guru harus mampu menjadikan pembelajaran yang dikembangkannya "menyenangkan dan menggugah" peserta didik untuk belajar. Karena pembelajaran yang bermakna adalah bilamana pembelajaran tersebut mampu "menjadikan" peserta didik merasa nyaman, senang, termotivasi, dan tertantang untuk belajar, belajar, dan belajar. Pada konteks ini, seorang guru harus mampu melakukan berbagai variasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, lingkungan belajar, dan target pencapaian dari pembelajaran itu sendiri. "Untuk itu dibutuhkan paradigma baru yang diyakini mampu memecahkan masalah tersebut" (Suyatno, 2009:7)

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah kompetensi inovatif. Inovasi (pembaharuan) dalam konteks pembelajaran bisa dimaknai sebagai sebuah upaya yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki dan menghadirkan suasana yang baru sehingga apa yang disebut "monoton" tidak menjadi warna abadi pembelajaran yang dilakukannya. "Apabila seorang guru telah mampu melakukan perbaikan dan pada akhirnya melahirkan "newclimate" (iklim baru) dalam pembelajaran yang dilakukan, maka pada saat itu guru sudah melakukan inovasi" (Lasmawan, 2010:362).

Pada kenyataannya sekarang belum semua guru melakukan perbaikan dalam pembelajaran karena masih banyak guru yang mendominasi pembelajaran sehingga pembelajaran tidak bervariasi. Terutama pada mata pelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting yang diberikan dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir secara kritis, logis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama sehingga dapat memecahkan masalah secara logis. Proses pembelajaran matematika yang dilakukan selama ini masih didominasi oleh metode ceramah, dan kurang menggunakan alat peraga yang konkret sehingga menyebabkan siswa tidak aktif dalam belajar dan hasil belajar masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari observasi yang dilakukan pada tanggal 30 November 2011. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan untuk mata pelajaran matematika adalah 60. Sedangkan rata-rata ulangan semester ganjil adalah 54. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan minimal atau memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 12 orang dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 16 orang dari jumlah keseluruhan siswa kelas V sebanyak 28 orang. Oleh karena itu ketuntasan klasikalnya hanya mencapai 42,85%.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dapat diidentifikasi masalah dalam pembelajaran matematika (1) rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran matematika, (2) siswa kurang aktif dalam menerima pelajaran matematika, dan (3)

siswa tidak mampu mengerjakan soal-soal matematika dengan benar sehingga nilainya masih di bawah KKM.

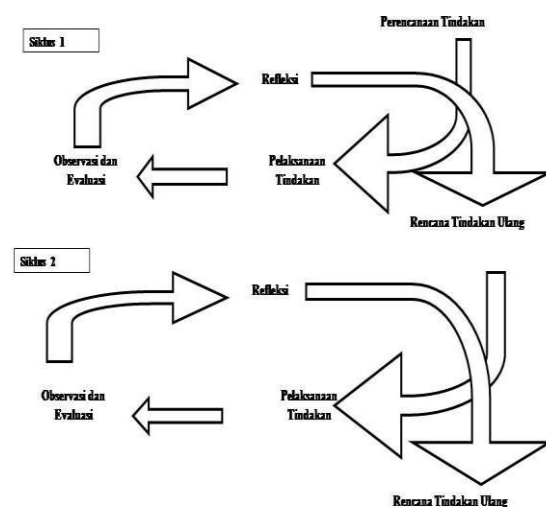
Dari hasil identifikasi pembelajaran tersebut di atas dapat dianalisis masalah-masalah pada mata pelajaran matematika yaitu (1) dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, (2) alat peraga yang digunakan kurang menarik sehingga proses pembelajaran matematika menjadi hal yang menjenuhkan, (3) guru tidak mengkaitkan materi dengan benda-benda yang konkret yang ada di sekitar sekolah, dan (4) guru tidak mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga kelas hanya didominasi oleh guru.

Berkenaan dengan masalah tersebut, maka dilakukan usaha perbaikan pembelajaran matematika melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantuan alat peraga konkret dengan harapan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Pupuansawah Tabanan. Penelitian ini didukung Udayani (2010) bahwa pembelajaran kooperatif TGT di kelas V SD No 7 Banyuning Singaraja dapat meningkatkan hasil belajar matematika dari 59,75% pada siklus I menjadi 74,00% pada siklus II. Selanjutnya Purwati (2010) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif TGT di SD No 3 Anturan Singaraja dapat meningkatkan hasil belajar IPA dari 65,35% pada siklus I menjadi 76,7% pada siklus II. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dilakukan penelitian dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Alat Peraga Konkret. Tujuannya untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 2 Pupuansawah Tabanan tahun pelajaran 2012/2013.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK. Penelitian ini dilaksanakan berkolaborasi dengan guru sejawat dalam hal penentuan jadwal dan pembuatan RPP. Guru sejawat dimohon bantuannya untuk ikut membantu dalam observasi pada saat

pelaksanaan penelitian. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di SDN 2 Pupuansawah, Kecamatan Selemadeg, Kabupaten Tabanan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Pupuansawah, yang jumlahnya 28 orang siswa terdiri atas 18 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Tempat pelaksanaan penelitian tindakan kelas V SDN 2 Pupuansawah, Kecamatan Selemadeg, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Pembelajaran dilaksanakan di kelas V, penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013 selama 2 bulan yaitu pada bulan Oktober sampai dengan bulan November 2012. Dipilihnya waktu itu karena permasalahan yang ditemui dari pengamatan awal pembelajaran pada kelas tersebut serta hasil refleksi pada pembelajaran tahun sebelumnya. Sehingga jika keadaan ini ditangani dengan serius, maka tujuan pembelajaran akan dapat tercapai sesuai rencana. Karakteristik dari siswa tersebut satu sama lain berbeda, seperti perhatian terhadap pelajaran, hasil belajar, aktivitasnya di kelas maupun latar belakang sosial ekonomi orang tuanya. Dalam penelitian ini menitik beratkan pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan secara bersiklus, masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/ evaluasi dan refleksi.



Gambar 1. Tahap-tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas (Hamzah, dkk, 2011: 88)

Tahap perencanaan mencakup semua kegiatan yang dilakukan dalam rangka mempersiapkan perangkat-perangkat pembelajaran. Kegiatan-kegiatan tersebut adalah :Melakukan refleksi awal, kemudian mencatat data awal, sebelum dilaksanakan penelitian, melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan menyusun silabus pembelajaran matematika dengan teman sejawat, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan alat peraga konkret, membuat instrumen seperti lembar observasi, soal game/tournament, dan soal tes hasil belajar matematika yang digunakan dalam siklus penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan tindakan dimulai dengan melaksanakan skenario pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan alat peraga konkret yang telah direncanakan. Pada setiap siklus penelitian ini terdiri dari 4 pertemuan, yaitu 3 kali pertemuan proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk evaluasi. Secara garis besar, tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan alat peraga konkret sebagai berikut: orientasi seperti, apersepsi, penyampaian tujuan, penyampaian materi, mengarahkan siswa untuk bergabung ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa, mengadakan games dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok, mengadakan tournament yang diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok, kemudian memberikan penghargaan kelompok.

Selanjutnya dilakukan observasi dan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi dan tes hasil belajar untuk mendapatkan data tentang keaktifan dan hasil belajar matematika. Bekerjasama dengan guru mitra melakukan pengamatan terhadap aktifitas pembelajaran baik yang dilakukan guru maupun siswa. selanjutnya observasi diupayakan tidak mengganggu proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang didapat dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis. Pada tahap ini, peneliti dapat

merefleksi diri berdasarkan hasil observasi dan diskusi untuk mengkaji apakah tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil analisis data digunakan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Metode pengumpulan Data menggunakan metode observasi dan metode tes. Menurut (Sugiyono, 2004:76) bahwa "observasi merupakan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan". Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Arikunto, 2008:127) yang menyatakan "observasi adalah kegiatan pengamatan (pengumpulan data) untuk memotret seberapa efek tindakan telah mencapai sasaran". Dalam penelitian ini aspek yang diobservasi adalah keaktifan belajar matematika mengenai bekerjasama, berinisiatif, bekerja sistematis, dan penuh perhatian. Dan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika diakhir pertemuan dari setiap siklus. Menurut (Sugiyono, 2004:76) "Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan/pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok". Tes yang digunakan berbentuk uraian, Agung (2010:21) mengemukakan, Tes uraian adalah butir tes yang mengandung pertanyaan atau tugas, yang jawaban dan pengerjaan tugas tersebut harus dilakukan dengan cara mengekspresikan/menampilkan pikiran siswa secara tertulis. Kelebihan tes uraian adalah dapat digunakan dengan baik untuk mengukur hasil belajar yang kompleks, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, memudahkan guru dalam menyusun butir soal, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyatakan pikiran secara tertulis.

Sedangkan kelemahannya adalah cenderung memiliki tingkat reliabilitas yang rendah, memerlukan waktu yang cukup banyak untuk menyelesaikan tes uraian baik guru maupun siswa, dan jawaban siswa kadang-kadang disertai bualan atau asal menjawab. Selain itu tes uraian terlalu mengutamakan kemampuan menyatakan pikiran secara tertulis yang membedakan prestasi belajar antara siswa, padahal hasil belajar tertentu saja yang harus

didemonstrasikan dengan kemampuan menyatakan dalam bentuk tertulis. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang keaktifan belajar matematika siswa dalam pembelajaran. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika setelah dilaksanakan pembelajaran. Untuk mendapatkan data yang akurat perlu disusun suatu instrumen yang valid. "Instrumen yang valid adalah instrumen yang mampu dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur" (Arikunto, 2008:127). Jenis validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi atau *content validity*. Dengan demikian, kepercayaan suatu penelitian tindakan dibangun oleh kualitas kolaborasi masing-masing anggota kelompok/ teman sejawat".

Setelah data terkumpul, kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun dalam bentuk persentase mengenai keadaan suatu objek atau variabel tertentu (Agung, 2005: 75). Pada analisis data ini dicari persentase tingkat keaktifan dan hasil belajar matematika dan selanjutnya dibandingkan dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Kriteria keberhasilan merupakan standar yang digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam suatu penelitian, keaktifan belajar berada pada kategori aktif (persentase keaktifan berada pada 80-89), hasil belajar berada pada kategori sedang (persentase hasil belajar berada pada 65-79), ketuntasan klasikal mencapai 75%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sebelum dilaksanakan penelitian, terlebih dahulu dicatat keadaan kelas untuk dapat dibandingkan dengan keadaan setelah dilakukan penelitian. Hasil pencatatan menunjukkan bahwa pada bulan pertama di awal semester ganjil ditemukan masalah mengenai keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah. Secara keseluruhan keaktifan belajar siswa dalam pelajaran matematika

berada dalam kriteria kurang aktif, karena rata-rata persentase keaktifan belajar siswa hanya mencapai 55,35%. Hal ini dari pengamatan mengenai kerjasama, inisiatif, cara kerja siswa, dan perhatian siswa dalam pembelajaran matematika menunjukkan tidak semua siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Sedangkan dari pencapaian hasil belajar pada pelajaran matematika sebelum penelitian, didapat hanya 46,42% tercapai ketuntasan belajar pada kelas ini.

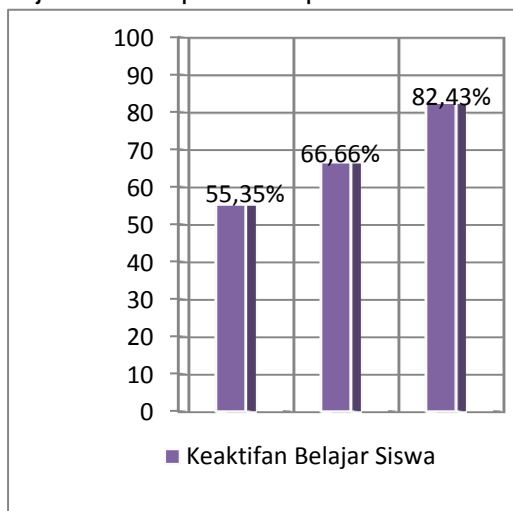
Setelah diberikan tindakan pada siklus pertama hasil pengamatan dengan menggunakan lembar observasi siswa sudah mulai nampak aktif, dibandingkan dengan sebelum penelitian ini dilaksanakan. Siswa sudah mulai nampak lebih aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini didasarkan pada proses pembelajaran yang terencana dengan fasilitas sumber belajar yang sudah disiapkan. Selain Keaktifan siswa, dari cacatan menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa dari tes yang dilakukan pada akhir siklus. Diperoleh peningkatan keaktifan belajar yang cukup signifikan dari sebelumnya yaitu pada pra siklus hanya mencapai 55,35%. Dan pada siklus I rata-rata persentase keaktifan belajar siswa mencapai 66,66%. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor keaktifan belajar saat proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari kategori kurang aktif meningkat menjadi kategori cukup aktif.

Sedangkan hasil belajar sudah mengalami peningkatan secara optimal, karena perolehan rata-rata persentase hasil belajar pada tahap pra Siklus PTK hanyalah 52,32% tetapi pada akhir siklus I sudah mencapai 60%. Ini berarti sudah terjadi peningkatan hasil belajar matematika. Sedangkan untuk ketuntasan belajar belum mencapai 75%, karena hanya baru 16 siswa dari 28 siswa mencapai ketuntasan minimal atau berada di atas nilai KKM yang ditetapkan, meskipun ada peningkatan ketuntasan klasikal dari 46,42% menjadi 57,14% hal ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini. Maka untuk meningkatkannya perlu diadakan refleksi dalam menentukan perbaikan pembelajaran. Selanjutnya pada siklus kedua, hasil pengamatan dengan menggunakan lembar observasi

menunjukkan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa mencapai 82,43% atau siswa sudah mulai nampak aktif, artinya peningkatan keaktifan belajar yang cukup signifikan dari sebelumnya. Dari perolehan skor keaktifan belajar saat proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari kriteria cukup aktif meningkat menjadi kriteria aktif.

Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar siswa secara optimal, karena perolehan rata-rata persentase hasil belajar pada siklus I yaitu 60% tetapi pada akhir siklus II sudah mencapai 75,35%. Sedangkan untuk ketuntasan belajar sudah mencapai 82,14%, karena 23 siswa dari 28 siswa mencapai ketuntasan minimal atau berada diatas nilai KKM yang ditetapkan. Karena sudah ada peningkatan ketuntasan klasikal dari 57,14% menjadi 82,14%, berarti hal ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini, namun perlu diadakan refleksi terhadap kekurangan yang masih ditemukan selama tindakan di siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian, dalam proses pembelajaran matematika selama dua siklus atau dua kali tindakan, telah berlangsung dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Adapun peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 2.

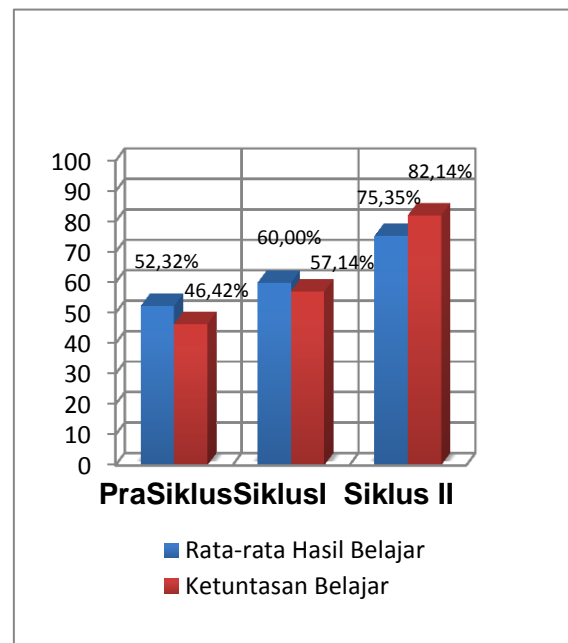


Gambar 2. Grafik Persentase Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas V

Dengan memperhatikan Gambar 2. di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe teams games tournament berbantuan alat peraga konkret. Melalui model pembelajaran ini yang berorientasi pada pemecahan masalah yang berbantuan alat peraga konkret, serta mengerjakan tugas secara berkelompok, menciptakan kondisi yang membuat siswa dapat aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan cara berkelompok lebih membuat siswa aktif berinteraksi menggali informasi untuk menambah pengetahuan dan pengalaman belajarnya, serta belajar menyelesaikan masalah secara berkelompok. Hal itu yang ditunjukkan saat pembelajaran berlangsung dari observasi yang dilakukan.

Sementara itu hasil tes belajar siswa yang diperoleh pada setiap siklus yaitu rata-rata hasil belajar dan ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik 2 Perolehan Rata-rata Persentase Hasil Belajar dan Ketuntasan Belajar Matematika kelas V Setiap Siklus

Dari Gambar 3. secara umum terjadi peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui rata-rata dan ketuntasan belajar kelas. Adanya refleksi membantu dalam memperbaiki proses pembelajaran, setidaknya hal ini membuat siswa mendapatkan kesempatan dan pengalaman lebih dalam menyelesaikan latihan soal melalui diskusi kelompok. Upaya melalui kompetisi antar kelompok dan pemberian

penghargaan terhadap yang berprestasi mampu merangsang siswa untuk berusaha memecahkan masalah dan menemukan jawaban secara individu maupun kelompok. Peran siswa sebagai tutor sebaya juga berpengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa dalam memberikan bimbingan antar teman, mengingat keterbatasan guru dalam membimbing semua siswa. Selain itu tes yang diberikan dapat dinyatakan valid, karena melalui proses penyusunan kisi-kisi soal yang selanjutnya dikonsultasikan kepada teman sejawat maupun ahli yang berkompeteren dalam bidangnya.

### **Pembahasan**

Setelah dilakukan pengamatan serta dilakukan refleksi selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dipaparkan temuannya sebagai berikut : Dari pengamatan melalui lembar observasi selama pembelajaran siklus I dan II, diperoleh peningkatan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa. Mulai dari pengamatan awal sebelum tindakan atau pra siklus rata-rata persentase keaktifan belajar siswa hanya 55,35%, sedangkan siklus ke I mulai ada peningkatan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa sudah 66,66%. Karena belum mencapai indikator keberhasilan penelitian ini, maka diputuskan melaksanakan tindakan siklus II dengan perolehan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa sudah mencapai 82,43% atau sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu penelitian ini sudah sejalan dengan teori tentang keaktifan seperti (Ratmi, 2004) menyatakan "Keaktifan memiliki kata dasar aktif yang berarti giat dalam belajar atau berusaha", selain itu (Sunarto, 2012: 28) mengemukakan untuk mengaktifkan peserta didik, kata kunci yang perlu dipegang guru adalah adanya kegiatan yang dirancang untuk dilakukan siswa baik kegiatan berpikir (*minds-on*) dan berbuat (*hands-on*). Penelitian yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament juga menyatakan terjadi peningkatan keaktifan belajar (Padmayanthi, 2012). Dari hasil tes yang dilakukan dalam dua siklus juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa. Di awal atau sebelum siklus penelitian ini dilaksanakan dicatat data tentang hasil belajar siswa yaitu daya serap 52,32%; dan

ketuntasan belajar siswa hanya 46,42% karena hanya 13 dari 28 siswa yang mencapai ketuntasan minimal atau yang memperoleh skor diatas KKM. Setelah adanya tindakan siklus I, maka mulai ada peningkatan hasil belajar siswa yaitu daya serap 60%; dan ketuntasan belajar siswa 57,14% yaitu 16 dari 28 siswa yang sudah mencapai ketuntasan minimal atau yang memperoleh skor diatas KKM. Pada siklus dua dengan memperhatikan refleksi siklus sebelumnya maka dilakukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat yaitu daya serap 75,35%; dan ketuntasan belajar siswa mencapai 82,14% yaitu 23 dari 28 siswa yang mencapai ketuntasan minimal atau memperoleh skor diatas KKM. Ini berarti tindakan sampai siklus II dinyatakan sudah sesuai bahkan lebih dari indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu hasil belajar siswa berada pada kriteria sedang, namun pada akhir siklus sudah mencapai kriteria hasil belajar matematika siswa tinggi. Oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini sesuai dengan teori tentang hasil belajar seperti, Arikunto (1990:133) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur. Penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament juga menyatakan terjadi peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPA (Parwati, 2012). Pada penelitian tindakan kelas ini melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan alat peraga konkret menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar dalam pembelajaran matematika di kelas V SDN No.2 Pupuan sawah Tabanantahun pelajaran 2012/2013. Hasil pra siklus menunjukkan 46,42%, pada siklus I menunjukkan 57,14% dan pada akhir siklus II menunjukkan 82,14% Namun, dalam tindakan selanjutnya masih diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi serta kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu penelitian ini sudah sesuai dengan beberapa teori tentang pembelajaran kooperatif seperti Sanjaya (2006: 158) menyatakan pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan

oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu : (1) adanya peserta dalam kelompok; (2) adanya aturan kelompok; (3) adanya upaya belajar setiap kelompok; (4) adanya tujuan yang harus dicapai. Pendekatan pembelajaran kooperatif adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran (Lasmawan, 2010: 296). Sementara itu (Suyatno, 2009: 51) mengemukakan pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Selain itu pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Robert E. Slavin, 2005: 163). Dengan berbantuan alat peraga konkret juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik sesuai dengan teori Ruseffendi, (1994:132) mendefinisikan alat peraga merupakan alat untuk menerangkan/mewujudkan konsep matematika. Penelitian yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament juga menyatakan terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar pada mata pelajaran matematika (Mahayani, 2012).

## **PENUTUP**

Dari hasil dan pembahasan penelitian di atas maka simpulan yang dapat ditarik dari penelitian tindakan kelas ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan alat peraga konkret dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas V SDN2 Pupuan sawah Tabanan tahun pelajaran 2012/2013. Hal ini berdasarkan dari analisis data yang dilakukan menunjukkan persentase keaktifan siswa pada pra siklus 55,35% secara umum berada pada kriteria kurang aktif. Sedangkan pada siklus I rata-rata persentase keaktifan sudah 66,66% berada pada kriteria cukup aktif dan pada siklus II rata-rata persentase

keaktifan sudah 82,43%, berada pada kriteria aktif. Oleh karena itu dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan keaktifan belajar sebesar 15,77%. Penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan pada akhir penelitian yaitu keaktifan belajar berada pada kriteria aktif. Hal ini berarti, bahwa pendekatan ini sangat baik digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan alat peraga konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN2 Pupuan sawah Tabanan tahun pelajaran 2012/2013. Hal ini berdasarkan dari analisis data yang dilakukan menunjukkan persentase hasil belajar pada pra siklus 52,32% secara umum berada pada kategori rendah. Pada siklus I persentase hasil belajar 60,00%, berada pada kategori rendah, dan pada siklus II persentase hasil belajar 75,35%, berada pada kriteria sedang. Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 15,35%. Sedangkan ketuntasan klasikal pada pra siklus 46,42%, pada siklus I 57,14%, dan pada siklus II 82,14%. Peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II sebesar 25,00%. Penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan pada akhir penelitian yaitu kriteria hasil belajar sedang, namun pada akhir siklus sudah mencapai kriteria hasil belajar siswa tinggi.

Berdasarkan simpulan tersebut ada beberapa hal yang sebaiknya dilakukan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran dalam proses atau setiap pembelajaran yang dilakukan antara lain : Proses pembelajaran diupayakan menggunakan model pembelajaran, sumber belajar atau media-media yang dikorelasikan dengan kondisi nyata, yang ada pada lingkungan sekitar siswa sehingga memberikan nilai yang bermakna pada pemahaman siswa tentang materi yang sedang dipelajari. Melalui kegiatan belajar kelompok kiranya siswa dapat melatih diri untuk selalu berpikir ilmiah dan mampu bekerja sama dengan lingkungannya. Selain itu sebaiknya penelitian selanjutnya harus selalu mengadakan inovasi yang dapat memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang ditemukan sehingga dapat meningkatkan kemampuan profesional



guru, perbaikan proses dan hasil belajar siswa, serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah.

#### DAFTAR RUJUKAN

Agung, Gede A A. 2005. *Metodologi Penelitian*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

-----, 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Arikunto, Suharsini. 1990. "Pengertian Hasil Belajar". Tersedia pada <http://duniabaca.Com.Pengertian-belajar-dan-hasil-belajar.html>. (diakses pada tanggal 2 Desember 2011.)

Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

-----, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Jakarta : Rineka Cipta

Depdiknas. 2008. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Djamarah. 2000. "Pengertian Hasil Belajar". Tersedia pada [http:// dunia baca. Com. Pengertian-belajar-dan-hasil-belajar.html](http://dunia.baca.Com.Pengertian-belajar-dan-hasil-belajar.html). (diakses pada tanggal 2 Desember 2011.)

Hamzah B.Uno,dkk. 2011. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.

KBBI. 1993. "Peranan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika". Tersedia pada <http://ian43.wordpress.com/2010/12/27/peranan-alat-peraga-dalam-pembelajaran-matematika>. Diakses pada tanggal 5 Desember 2011.

Lasmawan. 2010. "Menelisik Pendidikan IPS Dalam Perspektif Kontekstual-Empiris". Singaraja: Mediakom Indonesia Press Bali

Padmayanthi, Yuni. 2012. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Siswa Kelas V SD Negeri 5 Tonja Denpasar Tahun Pelajaran 2011/2012*.

Skripsi tidak diterbitkan. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha

Parwati, Dea Putu. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 17 Pemecutan Denpasar*. Skripsi tidak diterbitkan. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha

Purwati Juwita, Luh. 2010. *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Lembar Kerja Siswa di Sekolah Dasar No.3 Anturan*. Skripsi tidak diterbitkan. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha

Ratmi, 2004. "Pengertian Keaktifan". Tersedia pada <http://disdikklungkung.net/content/view/93/46>. (diakses pada tanggal 5 Desember 2011.)

Ruseffendi. 1994. "Pengertian Alat Peraga". Tersedia pada <http://ian43.wordpress.com/2010/12/27/peranan-alat-peraga-dalam-pembelajaran-matematika>. (diakses pada tanggal 2 Desember 2011.)

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana

Slavin Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Penelitian*. Bandung: Nusa Media

Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif*. Jakarta : Alfabeta

Sunarto. 2012. *Icebreaker Dalam Pembelajaran Aktif*. Surakarta : Cakrawala Media

Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka

Udayani Sri, Gusti Agung. 2010. *Implementasi Model Pembelajaran*

*Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar No.7 Banyuning.* Skripsi tidak diterbitkan.  
Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Undiksha